قبیله گیک ها

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

سال سوم ، شماره بیست و هشتم ، اسفند ۹۶



www.geekstribemedia.com





مجله قبیله گیک ها

تنها مجله مخصوص
گیک‌های ایرانی

سال سوم - شماره ۲۸ -
اسفند ماه ۱۳۹۶

نویسندگان این شماره:

بابز
محمدمهدی خلعتبری
کیا حامدی
Johnny hiles
محمد عسگری
سالار نصرتی ارشاد
متین میرزایی
Badrinex
سالار
Johnny hiles
امین سامانی
سعید رسولی

طراح مجله:

شیرین ابراهیمی

طراح جلد:

Anonymous

صفحه بندی:

شیرین ابراهیمی - کیا حامدی

قبیله گیک ها
شماره 28
اسفند ماه 1396

در این شماره میخوانیم:


@geekstribe



geekstribe


@geekstribe



Geek-stribe


@geekstribemgz1



@geekstribe

ارتباط با ما:

Www.Geekstribemedia.com

Info@geekstribemedia.com

سخن سردبیر

نرم نرمک می رسد اینک بهار   خوش به حال روزگار

با درودی دوباره خدمت شما دوستان عزیز و همراهان همیشگی قبیله گیک‌ها و با تبریک سال نو به شما عزیزان و آرزوی ایامی خوش توام با کامیابی، با شماره ۲۸ مجله قبیله گیک‌ها در آخرین ماه سال ۱۳۹۶ در خدمت شما هستیم و امیدواریم که بتوانیم باز هم مثل همیشه در کنار شما عزیزان موضوعات جدیدی را فرا بگیریم.

ابتدا از طرف تک تک اعضای قبیله گیک‌ها در گذشت پدربزرگ محترم گرافیست خلاق قبیله گیک‌ها دوست عزیزمان آنانموس در اسفند ماه ۱۳۹۶ را به ایشان و خانواده محترمشان تسلیت عرض می کنیم و برایشان آرزوی صبر و بردباری می نماییم.



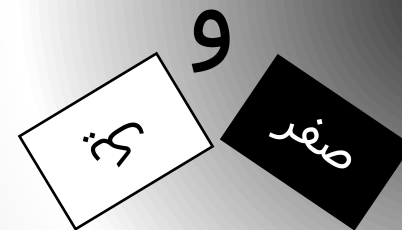
در ماه پیش ما در قبیله گیک‌ها به موارد متعددی پرداختیم که از آن جمله میتوانیم به تنظیم شرایط مسابقات برنامه نویسی قبیله گیک‌ها اشاره کنیم. در این سری مسابقات که هر ۳ ماه، ۱ بار برگذار می شود تمامی دوستان برنامه نویسی که مایل هستند می توانند شرکت کنند. در این مسابقات ۱ موضوع خاص به عنوان موضوع مسابقه تعیین می شود و شرکت کنندگان

در مدت ۳ ماه وقت دارند تا پروژه خود را آماده و به قبیله گیک‌ها ارسال کنند.
جوایز این مسابقات در پایان هر ۳ ماه از طرف قبیله گیک‌ها به دوست عزیزی که برنده مسابقه شده باشد ارائه میشود.

در انتها باید به خبری اشاره کنیم که شنیدن آن هر گیکی را غمگین میکند. فوت دانشمند بزرگ استیون هاوکینگ فیزیکدان، ستاره شناس و نویسنده مشهور و برجسته بریتانیایی ضربه ای بزرگ بر پیکر جامعه علمی جهان وارد کرد و همه دوستداران علم و دانش را مبهوت کرد. هاوکینگ که زندگی بسیار مفیدی در زمینه علمی داشت و با نظریات خود باعث رشد روزافزون جامعه علمی شد در حالی در روز عدد پی (ماه سوم روز ۱۴ میلادی) چشم از جهان بست که گنجینه ای عظیم از خود بجا گذاشت که تا سالهای سال میتواند خوراک جوامع علمی و دانشمندان مختلف باشد.
امیدواریم که در سال ۱۳۹۷ خبررسان اخبار خوب و شادی بخش برای شما دوستان و همراهان همیشگی قبیله گیک‌ها باشیم.
در پایان مانند همیشه از شما خواشمندیم تا با ارائه نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود ما را در هر چه بهتر شدن یاری نماید.

این شما و این شماره ۲۸ مجله گیک‌ها...

بازگشت





01010011 01100011 01101001 01100101 01101110 01100011 01100101 00100000 01101001 01110011 00100000 01101110 01101111 01110100 00100000 01101111 01101110 01101100 01111001 00100000 01100001 00100000 01100100 01101001 01110011 01100011 01101001 01110000 01101100 01100101 00100000 01101111 01100110 00100000 01110010 01100101 01100001 01110011 01101111 01101110 00100000 01100010 01110101 01110100 00101100 00100000 01100001 01101100 01110011 01101111 00101100 00100000 01101111 01101110 01100101 00100000 01101111 01100110 00100000 01110010 01101111 01101101 01100001 01101110 01100011 01100101 00100000 01100001 01101110 01100100 00100000 01110000 01100001 01110011 01110011 01101001 01101111 01101110 00101110



Job scheduling

سلام خدمت تمامی دوستان عزیز

امروز میخواهیم با Job-scheduling یا نحوه برنامه ریزی اجرایی اسکریپت ها یا نرم افزارها در سیستم عامل لینوکس آشنا بشیم و ببینیم چطور میشه به عنوان یک مدیر شبکه یا سیستم یک سری از کارهایی رو که روزانه مورد نیاز ما هست رو به صورت اتوماتیک و در فواصل زمانی مختلف مانند دقیقا، ساعت، روز، هفته، ماه و سال و یا در یک زمان خاص اجرا کنیم و کارهای روتین و روزانه رو به سیستم واگذار کنیم.

در این مقاله ما با دو نرم افزار بسیار پر کاربرد در زمینه Job-schedulingدر سیستم عامی های یونیکسی آشنا میشیم که عبارتند از Cron و At که هر کدوم از این نرم افزار ها برای یک منظور خاص ساخته شده اند.

نرم افزار cron برای این هدف ساخته شده که بتوان در فواصل زمانی مختلف و به تناوب یک کاری رو انجام داد و نرم افزار atبرای این منظور مورد استفاده قرار میگیرد که شما یک کار خاص رو در زمانی خاص ساعت و تاریخ خاص یک بار انجام داده و اجرا بکنید.

نرم افزارهای cron و at هردو شامل دیمن هایی هستند که این دیمن ها در هر لحظه لیست خودشون رو چک میکنند و اون نرم افزار یا اسکریپتی که باید در آن زمان خاص اجرا شود رو اجرا میکنند.

فایل های کانفیک نرم افزار cron در شاخه etc وجود دارد که شما میتوانید با اسم cron.conf پیداش کنید

شما میتوانید از طریق سیستم کنترل این سرویس هارو فعال یا غیر فعال کنید همانند زیر:

```
sudo systemctl start cron
```

که این سرویس به صورت پیش فرض فعال است و نیاز به فعال سازی نداره، در مورد فعال سازی این نکته مهم است که اگر فقط سرویس start سود بعد از ریبوت این سرویس خاموش است برای جلوگیری از این منظور سرویس باید enable هم باشد.

برای اینکه ببینید این سرویس ها در سیستم شما فعال هستند کافیه با دستور ps لیست پروسه ها رو ببینید و با گرپ cron یا at را جدا کنید

```
kia@linux-pc:/etc$ ps ax | grep cron 528?
Ss 0:00 /usr/sbin/cron -f 3620 pts/0 S+ 0:00 grep cron
```

```
kia@linux-pc:/etc$ ps ax | grep atd 3627 pts/0 S+ 0:00 grep atd
```

خب حالا با هم نگاهی به کنترل این نرم افزار های بیاندازیم:

وارد مسیر etc شوید و فایل crontab را باز کنید، این فایل به عنوان فایل اصلی نرم افزار cron شناخته میشود و شامل مثال ها و راهنماهایی هم برای افراد است که بتوانید راحت job های خود را تنظیم کنید.

این فایل در واقع برای یوزر های مختلف ساخته میشود و هر یوزر فایل خاص خودش را دارد، به عنوان مثال اگر روت (مدیر اصلی) یک سری job ها را در crontab خود قرار دهد این job ها در crontab یوزرهای عادی دیده نمیشود.

```
kia@linux-pc:/etc$ cat crontab #
 /etc/crontab: system-wide crontab #
Unlike any other crontab you don't have to run the `crontab' #
command to install the new version when you edit this file #
and files in /etc/cron.d. These files also have username fields, #
 that none of the other crontabs do.
```

```
SHELL=/bin/sh
 PATH=/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/sbin:/bin:/usr/sbin:/usr/bin # m h dom mon dow user
command 17 * * * * root cd / && run-parts --report /etc/cron.hourly 25 6 * * * root test -x
/usr/sbin/anacron || ( cd / && run-parts --report /etc/cron.daily ) 47 6 * * 7 root test -x
/usr/sbin/anacron || ( cd / && run-parts --report /etc/cron.weekly ) 52 6 1 * * root test -x
/usr/sbin/anacron || ( cd / && run-parts --report /etc/cron.monthly ) #
```

چیزی که در اینجا مهم است، اول شل اجرایی است تا برای نرم افزار cron مشخص باشد job ها را به چه شلی اجرا کند و سپس مسیر مربوطه برای اجرا کردن دستورات مورد نیاز است و در انتها باید اسکریپت ها و نرم افزار هایی که اجرا شوند را با یک فرمت خاص بنویسیم، نکته ای که در بالا مهم است، رعایت نوع خاص تعریف job ها است و چیزهایی که در اینجا مهم هستند، زمان ها هستند، ما ابتدا باید دقیقه و ساعت را مشخص کنیم که مکان آنها با حروف m و h نمایش داده شده است به عنوان مثال اعداد 23 30 را اگر وارد کنید به معنای اجرای job در ساعت 23 دقیقه 30 است که شما میتونید در اینجا از * هم استفاده کنید، همانطور که میدانید * به معنای هر است که اگه ما بر فرض مثال * * را وارد کنیم اینجوری خوانده میشود که اسکریپت ما هر دقیقه از هر ساعت اجرا شود که این را میتونید برای هفته و ماه و سال هم قرار دهید و بعد

از این دستور اسکریپت یا نرم افزار را مشخص میکنید به این شکل

```
2 0 * * 7 root cd /root && tar -cjf
home_backup.tar.bz2 /home/*
```

که این دستور در هر هفته ساعت 2 شب از home بک آپ میگیرد و فایل فشرده را در home قرار میدهد.
البته به نظر من درست نیست فایل crontab اصلی را دستکاری کنید، شما میتونید از سویچ های کران استفاده کنید تا برای یوزر شما فایل crontab ایجاد شود.

با دستور crontab -l میتوانید به لیست های موجود برای یوزر خودتان دسترسی داشته باشید.

با دستور crontab -e و انتخاب یک ادیتور میتوانید یک فایل crontab برای یوزر خودتان تعریف کنید و با دستور crontab -r میتوانید یک crontab را پاک کنید

برای تعریف یک job شما می توانید از کلمات از پیش تعریف شده هم استفاده کنید به عنوان مثال:

```
@reboot /home/kia/script.sh
@yearly
@monthly
@weekly
@daily
@midnight
@hourely
```

خب به نظر من برای cron تا اینجا کافی است، البته نرم افزار cron کانفیگ و ریزه کاری زیاد دارد که میتوانید با چند جستجوی ساده در اینترنت همه قسمت ها و کارهایی که میتوانید انجام دهید را یاد بگیرید، در اینجا بیشتر هدف آشنایی با Job scheduling است.

بعد از cron بهتر است کمی راجب نرم افزار at هم صحبت کنیم:

این نرم افزار هم مانند نرم افزار cron شامل دیمن هایی است که هر لحظه چک میکنند چه دستوری باید اجرا شود

این نرم افزار سه دستور دارد که شامل at برای تعریف یک job جدید دستور atq برای لیست کردن at هایی که برای یوزر وجود دارد و دستور atrm برای پاک کردن یک atخاص مورد استفاده قرار میگیرد برای استفاده از دستور atشما میتوانید حالت های مختلف را برای زمان و تاریخ خاص در نظر بگیرید که پیشنهاد میکنم

حتما یک بار من پیج at را مطالعه کنید تا با حالت های مختلف این نرم افزار آشنا شوید، در اینجا فقط یک مثال ساده برای نرم افزار at ذکر میشود:

```
at 21:30 2019-09-1 at> python /home/kia/bitcoin.py
```

بعد از اینکه زمان مشخص شد با زدن enter توسط شل اجرا میشود و در هر خط از شما یک دستور میگیرد تا at شما ساخته شود.

بد از اینکه تمام دستورات را وارد کردیم با کلید های ترکیبی ctrl + d به گرفتن دستورات خاتمه دهید و نرم افزار at برای شما آماده میشود.

امیدوارم از این مقاله استفاده کرده باشید.

موفق و پیروز باشید

کیا حامدی

www.kiahamedi.ir
Telegram: @Happy722
kia.arta9793@gmail.com

خودرو های هوشمند

تکنولوژی با سرعت بسیار زیاد در حال حرکت به سمت جلو است هر روز شاهد اخبار تکنولوژی جدیدی هستیم که زندگی ما را تحت تاثیر خود قرار می دهد.

با توجه به یک مطالعه آماری سرعت پیشرفت علم هر ده سال به طور متوسط دو یا سه برابر می شد و این موضوع امروزه بسیار مشهود است شاید بین دهه های 30 و 40 شمسی تغییرات تکنولوژی آنچنان مشهود نبود و این امر به کندی صورت می پذیرفت ولی این روال را با دهه های 80 و 90 شمسی مقایسه کنید همه چیز به سرعت تغییر کرده است یک تلفن همراه که در دهه 80 جزو پرچمداران و محصولات انقلابی به حساب می آمد امروزه یک نوستالژی به نظر می رسد و حتی قابل مقایسه با گوشی های امروزی نیستند.

ولی این روند در دیگر زمینه ها کمتر ملموس است و کمتر تغییر چشم گیری که نمونه های قبلی را به طور کامل از بازار خارج کند رخ داده است.

در این سری از مقالات قبیله گیک ها قصد داریم تا شما را اندکی با تکنولوژی های نوینی که قرار است دنیای خودرو سازی را منقلب کنند و خودرو های امروزی را به کلی از بازار خارج کنند بپردازیم.

شاید تغییرات خودرو برای ایرانیانی که از خودرو های داخلی استفاده می کنند اصلا قابل درک نباشد.

خودرو هایی را سوار می شوند که طراحی آن ها گاها به بیش از 30 سال قبل باز می گردد و در بعضی از موارد تغییر خودرو از 30 سال قبل تا کنون تنها اضافه شدن چند "اپشن" جزی به خودرو و یا تغییر شکل چراغ ها یا تعویض پخش نوار کاست با پخش سی دی خور بوده است. اما صنعت خودرو سازی هم مانند صنعت تولید تلفن های همراه به سرعت در حال پیشرفت است خودرو سازان هر ساله در نمایشگاه ها از خودرو های جدید خود با طراحی و امکانات جدید رو نمایی می کنند.

برخی از این تغییرات در زمینه مکانیکی برخی در زمینه طراحی و Aerodynamics و برخی نیز در زمینه تکنولوژی الکترونیکی استفاده شده در خوردو ها است.
در این سری مقالات در مجله قبیله گیک ها با توجه به ماهیت قبیله, به بررسی تکنولوژ های استفاده شده در خودرو های مدرن می پردازیم.

سیستم های پیشرفته و هوشمند خودرو ها مانند هر سیستم منطقی ساده ای عمل می کنند
هر سیستمی که یک یا چند ورودی دریافت کرده و ورودی ها را با استفاده از برنامه موجود پردازش کرده و آن را به خروجی مورد نظر تحویل می دهد, به نظر ساده می آید ولی منطق تمام سیستم های پیشرفته هم به همین صورت است کافیست نگاهی عمیق تر بر آن ها داشته باشیم تا متوجه شویم دنیای که در آن زندگی می کنیم آنقدر ها هم پیچیده نیست و شما به عنوان یک گیک باید



توانای درک و تحلیل اتفاقات اطراف به خصوص اتفاقات مربوط به تکنولوژی های نوین را درک کنید.
به عنوان مثال در این بخش سیستم اتو پارک خودرو های مدرن را بررسی می کنیم:
مشکل پارک کردن همیشه یکی از مشکلات اصلی رانندگان بوده است پارک کردن به خصوص در نقاط پر رفت و آمد شهری همیشه کاری سخت ونیاز به مهارت, چابکی و اندکی شانس دارد و باعث شده رفت و آمد با خودرو را در نقاط پر رفت و آمد کاری زمان بر و سخت کند و همچنین پارک دوبل یکی از مهارت های اصلی هر هنرجو متقاضی آزمون رانندگی در ایران است. حالا به کمک تکنولوژی این مشکل برطرف شده است و تکنولوژی "اتو پارک" یک تکنولوژی رایج در صنعت خودرو سازی اروپا و امریکا است و چندین مدل خودروی دارای این فناوری به ایران وارد شده اند و افراد در حال حاضر از این تکنولوژی استفاده می کنند.

این تکنولوژی برای اولین بار توسط کمپانی فولکس واگن در سال 1987 امتحان شد ولی اکنون به یک امکان معمولی در خودرو ها تبدیل شده است.
نحوه عملکرد این سیستم به صورت زیر است:
دستگاه به عنوان ورودی 4 (در بعضی خودرو ها 8 یا حتی 12) تصویر به عنوان ورودی دریافت می کند همچنین تعدادی سنسور مجاورتی برای تشخیص دقیق تر فاصله دارد.

در هنگام پارک این داده ها را در هر لحظه به پردازنده خودرو ارسال می کند، پردازنده با توجه به الگوریتمی که از قبل برای آن طراحی شده است و اطلاعاتی که از سنسور و دوربین دریافت می شود تصمیم به حرکت رو به جلو یا عقب و گردش چرخ ها به یک سمت می گیرد و این اطلاعات را به سیستم کنترلی خودرو ارسال می کند و خودرو حرکت کرده و پارک می شود.
با تجزیه این تکنولوژی به ظاهر پیچیده به قطعات کوچکتر توانستیم این مسله را تجزیه تحلیل کنیم.
این پروژه آنقدر ساده است که به صورت DIY (Do It Yourself) پیاده سازی شده است و با استفاده از چند دوربین و سنسور و ارسال اطلاعات به یک کامپیوتر مانند رزبری پای و ارسال خروجی به سیستم کنترلی خودرو سیستم اتو پارک را پیاده سازی کرده اند.
در شماره های بعدی مجله قبیله گیک ها به توصیف دیگر تکنولوژی های صنعت خودرو سازی خواهیم پرداخت.

محمد عسگری

بد سکتورها

بد سکتور چیست؟

بد سکتور(Bad Sector) بلوک های خرابی در حافظه شما (چه HDD و چه SSD) هستند که باعث می شوند فراخوان های سیستمی مرتبط با باز کردن / خواندن / نوشتن(I/O) با شکست مواجه شوند و به طور کلی به ۲ دسته تقسیم می شوند:

فیزیکی(Physical)

معمولا از آسیب فیزیکی و یا نویز ناگهانی منبع تغذیه ایجاد می شوند هر چند ممکن است از خرابی ترانزیستور ها به مرور زمان و یا تغییر شکل صفحات دیسک سخت در طول زمان های طولانی و پیکر بندی(format) بیش از حد پارتیشن ها به وجود آیند این بلوک های خراب گرچه قابل ترمیم نیستند و دیسک شما باید تعویض شود اما دیتا آن ها غالبا قابل بازگردانی (recovery) هستند و به آسانی باز میگردند.

منطقی (بد سکتور به وجود آمده در سیستم من از این نوع بود Logical) :

از علامت گزاری یک بلوک به عنوان بد سکتور در صورت دریافت خطای I/O و عدم توانایی اصلاح خودکار آن توسط سیستم عامل به وجود می آیند و خوشبختانه غالبا قابل ریکاوری دیتا هستند و گاهی با فرمت مجدد دیسک اصلاح میشوند.

تعداد کم بد سکتور در دیسک نسبتا عادی است و مشکل عمده ای ایجاد نمی کند اما زیاد شدن این مقدار باعث خرابی دیسک و گاه پاک شدن دیتای شما می شود (در سیستم من باعث پاک شدن دیتای dota 2 و telegram شده بود).

چه چیز هایی باعث ایجاد بد سکتور ها می شوند؟

- خاموش کردن ناگهانی سیستم بدون shout down
- خرابی منبع تغذیه
- وجود ویروس مخرب دیسک
- فرمت بیش از حد دیسک
- قدیمی شدن بیش از حد دیسک
- ضربه دیدن فیزیکی دیسک
- داغ شدن بیش از حد دیسک

نشانه های وجود بد سکتور چیست؟

- پاک شدن ناگهانی فایل ها
- ارور های کرنل در هنگام بوت (و حتی کرنل پنیک
- مشاهده ی صفحه ی آبی (صفحه مرگ
- صدا های غیر عادی دیست (مانند صدای جرقه زدن مداوم)
- چشمک زدن LEDقرمز لپتاپ یا کامپیوتر
- تشخیص زیاد بودن بد سکتور ها توسط نرم افزار های مرتبط
- داغ کردن غیر عادی دیسک
- کند شدن غیر عادی سیستم

چگونه دیتا ی از بین رفته را بازیابی کنیم؟

یکی از نرم افزار های آزاد قدرتمند ریکاوری که شامل ریکاوری بلوک های آلوده نیز می شود ***testdisk*** نام دارد (من به شخصه از این نرم افزار استفاده کرده ام) این نرم افزار محصول شرکت ***Cgsecurity*** یک نرم افزار متن پایه(TUI) و بسیار سریع است که قابلیت ریکاوری عنواع پارتیشن را دارد و البته بدیهی است که هر چه قدر زود تر بجنبید کیفیت و سرعت ریکاوری بیشتر است این نرم افزار علاوه بر این که بر روی مخازن رسمی توزیع های لینوکس و یونیکسی موجود است دارای یک نسخه دیسک زنده (live) نیز هست که پیشنهاد می شود آن را بر روی یک عدد DVD با فلگ بوت شونده (bootable)burn کنید تا در لحظه نیاز به سرعت از آن استفاده کنید برای اطلاعات بیشتر میتوانید به لینک زیر مراجعه کنید:

اطلاعات بیشتر

چگونه از تعداد بد سکتور ها آگاه شویم؟

دستور زیر را وارد کنید:

```
sudo badblocks -v your_disk_device_address > your_log_file
```

چک کنید که badblocks نصب باشد (در اکثر توزیع های امروزی نصب است) و این دستور را وارد کنید پسورد روت(root) را وارد کنید سپس صبر کنید تا چک کردن کامل شود (بسته به حجم دیسک متغیر است) نتیجه در فایلی که وارد کردید ذخیره می شود برای نمایش محتویات این فایل میتوانید دستور زیر را وارد کنید:

```
cat your_log_file
```

و بلوک های خراب را مشاهده کنید و برای شمارش تعداد آن ها دستور زیر را وارد کنید:

```
cat your_log_file | wc -l
```

و تعداد بد سکتور ها در خروجی چاپ می شود.

چگونه بد سکتور ها را از بین ببریم؟

بد سکتور ها به طور کلی از بین نمی روند و بهترین راه تعویض دیسک است اما با استفاده فرمت دیسک میتوان بد سکتور ها را در آخرین قسمت دیسک قرار داد تا جزو پارتیشن ها قرار نگیرند و از مشکلات ناشی از آن جلوگیری شود.

سخن پایانی

گرچه شرکت های تولید کننده روز به روز به دنبال کاهش خرابی دیسک ها و بهبود وضعیت آنها هستند اما تا زمانی که ریسک از بین رفتن دیتا ها وجود دارد بهترین راه بکاپ گرفتن است.

سالار نصرتی ارشاد

BATTLEFIELD

سلام

این بار با دومین نقد گیم باهم همرایم البته باید این مورد را یادآوری کنم که این نقد صرفاً نظر شخصی بنده با توجه به دلایل ذیله و ممکن است که با نظر شخصی شما متفاوت باشد. همان طور که در مقاله ی قبل گفتم بازی ها را بصورت تصادفی انتخاب می کنم و طی قرعه کشی حرف B در آمد و من سری بازی های battlefield رو انتخاب کردم.

توضیح:

همان طور که از اسم بازی پیداست این بازی راجع به جنگه و کاملاً هم مشابه صحنه جنگ ساخته شده، این بازی به شکل بی نظیری صحنه ی جنگ را بازسازی کرده. اولین عنوان این سری بازی برای سال 2002 (battlefield1942) است آخرین عنوان آن به اسم battlefield 1 برای سال 2016 است.

رقیب همیشگی این سری بازی، بازی call of dutyاست. این دو بازی تقریباً هر دو در یک زمان ارائه شدند. سازندگان هر دوی آنها آمریکایی اند که این نکته در اکثر موارد روی داستان بازی تاثیر گذاشته و در حالت داستانی تاثیر بدی برجای گذاشته است. (اگر خوب به مفهومی که تمام بازی انتقال میدهد و به تمام داستان فکر کنید نه فقط بخش اکشن آن و اینکه شما با این بازی ها خاطره دارید به حرف بنده برمی گردید).

هردوی این بازی ها شوتر اول شخص اند و دارای بخش مولتی پلیر که در ادامه آن ها را با هم مقایسه می کنیم.

این سری بازی توسط شرکت الکترونیک آرتز ساخته شده که امروزه یکی از دو غول صنعت بازی سازیست. بازی های این شرکت کم باگ و روان است که معمولاً به راحتی اجرا می شوند ولی متاسفانه اخیراً خیلی پول پرست شده و همه موارد در بازی را از حالت رایگان خارج کرده و از مردم ناراحته که چرا این فرهنگ را پیدا نکردند که برای رد کردن مراحل بازی پول بپردازند.



این بخش را برای این مورد گفتم که بدانید در چند نسخه ی آخر سری بازی Battlefield این موارد وجود دارد که شما می توانید پک های بازی را خریداری کنید و وسایلی را که باید ساعت ها برای بدست آوردنشان وقت بگذارید و باز کنید و از طرفی شرکت الکترونیک آرتز سرور های این بازی را هم اجاره داده و شما می توانید سرور بخرید و برای اینکه کسی به سرور شما وصل شود به عنوان کاربر vip ازش پول بگیرید. با این کار شرکت، کسب درآمد شرکت زیاد می شود و همیشه هم افراد یا شرکت هایی برای کسب درآمد یا تبلیغ یا ... این سرور ها را اجاره می کنند و شاید برای همین کار هم که شده همیشه سرور هایی پری دارد چون بنده این اواخر به بازی battlefield bad company 2 رفتم و دیدم که در کمال تعجب هنوز سرور های این بازی پر هستند. البته این تنها دلیل این مورد نیست.

Graphic:

همان طور که در ابتدای متن گفتم رقیب این سری بازی سری بازی call of duty است. در مقایسه با سری بازی ندای وظیفه این سری بازی در ابتدای راه خود ضعیف تر عمل کرده و دلیل این مورد هم این بوده که زودتر شروع کرده و امکانات کمتر بوده ولی خب در ادامه راه جبران می کند و با موتور بازی سازی frostbite شاهکار های زیبایی را ساخته که شما خود قادر به مشاهده ی تفاوت های گرافیک های این دو سری battlefield و call of duty هستید.

گرافیک این بازی به شدت زیبا ,تخریب پذیر وطبیعی است. این دو بازی در صورتی که هر دو اول شخص هستند ولی این امکان وجود دارد که هر دو آن ها را تا حدودی به سوم شخص تبدیل کرد ولی این مورد در مورد battlefield نکته جالبی دارد که تا حدودی گرافیک بازیو بیشتر حس می کنید و همه چیز بهتر می شود.(در نسخه badcompany2 اگر حتی بخش داستانی را سوم شخص بروید می بینید که گرافیک آن زمان می تواند با بازیای جدید رقابت کند) و اما منظور از تخریب پذیری, تقریباً همه چیز تخریب می شود یا منفجر می شود یا ... مثلا اگر نارنجک پرت کنید گودی نارنجک روی زمین می ماند یا اینکه می توانید دیوار ها رو سوراخ کنید و از دیوار عبور کنید یا اینکه سیم ها را ببرید و یا اینکه ساختمان ها را کلاً با خاک یکسان کنید. سد را خراب کنید یا اینکه یک ساختمان را به خاکستر تبدیل کنید. دقیقاً این گرافیک زنده و زیبا نسبت به گرافیک خشک سری بازی ندای وظیفه کمتر از کارت گرافیک استفاده می کند و با کارت گرافیک های نسبتاً ضعیف هم اجرا می شود.(مقایسه گرافیک های بازی های cod ww2 وbf1 همه جا هست که نشان دهنده این مورد است که با وجود گذشت یک سال هنوز bf1هنوز از گرافیک بهتری بهره می برد.)

(نکته جالب این که جاهایی از نقشه چیز هایی می بینید که فکر نمی کنید به عنوان مثال در نسخه 4 این بازی در یکی از نقشه ها وقتی در دریا هستید یک کوسه ی غول آسا به سمت شما می آید و همه ی افراد موجود در آن محیط بلعیده می شوند یا اینکه در یک نقشه دیگر در زمین بمب هایی وجود دارد که می توانید با پیدا کردن و فعال سازی آن ها را منفجر کنید و در همان نقشه یک واگن قطار پر از بمب وجود دارد که اگر با زمین برخورد کند تا فاصله ی خیلی زیادی همه چیز پرت و نابود می شود.)

story :

بخش داستانی این سری به گونه ای نیست که یک نسخه ادامه ی نسخه ی دیگری باشد و معمولاً هم داستانی تخیلی است.

مثلاً در نسخه های badcompany2,4 موضوع جنگ و... است ولی در نسخه ی hardline داستان در مورد یک پلیس پاک است که قبول نمی کند با خلاف کارها همکاری کند و در نتیجه بی گناه به زندان می افتد و ... و نسخه ی بعد آن یعنی همان نسخه 1 در مورد جنگ جهانی اول است و جبهه های مختلف و اتفاقات معروف آن را به شکل زیبایی بررسی می کند. (واضح است که دوس داشتند بازی تاثیر گذار باشد ولی فکر می کنم به آن اندازه که انتظار داشتند تاثیر گذار نبود)

گیمر هایی که معمولاً از بازی های کرکی استفاده می کنند معمولاً فقط راجع به بخش داستانی بازی نظر می دهند ولی من پیشنهاد می کنم که بخش مولتی پلیر هم تست کنند و بعد در مورد کل این بازی نظر بدهند.

Gameplay :

به طور خلاصه از این بازی می توانیم بگوییم که شما همیشه دو سلاح دارید و دو امکان جانبی حال اگر در بخش داستانی باشیم این دو مورد از تجهیزات می توانند هرچیزی باشند.

مثلاً یکی جعبه ی مهمات و یکی پک دارو ولی اگر حالت چند نفره و مولتی پلیر بازی کنید این مورد بستگی به کارکتری دارد که انتخاب می کنید که معمولاً هم به چهار بخش تقسیم می شوند که در هر نسخه این موارد اسم های متفاوتی دارند. علاوه بر این امکانات می توانید یک نوع نارنجک هم انتخاب کنید که آن ربطی به کلاسی که بر می دارید ندارد و می تواند هر موردی باشد.

بخش چند نفره ی این بازی بخش اصلی این بازی است که این بازی را کاملا نسبت به رقیب خودش بالا می برد. این سبک مولتی پلیر در سری بازی Battlefield تکراری است ولی کاملاً مقبول و در این زمینه کاملاً پاسخگو بوده است.

همان طور که گفتم بازی battlefield در بخش مولتی پلیر دارای چهار کلاس است که باتوجه به آن امکانات عوض می شود (امکانات خیلی زیاد و حتی برای تجهیزات در این بازی وجود دارد و همه چیز کاستومایز می شود

و شما می توانید با سلیقه ی خودتان اسلحه ی خودتان را درست کنید.)

این بازی دارای مود های زیادی است که در ابتدا همگی باز نیستند و شما برای بازی کردن بقیه ی مود ها باید DLC مورد نظر رو خریداری کنید. (یا سیزن پس _ همون طور که گفتم شرکت EA خیلی پول پرست هستش.)

در این بازی برخلاف رقیبش در هر دو بخش بازی وسایل نقلیه و وسایل جنگی و ... خیلی زیادی وجود داره که بازی را هرچه بیشتر به محیط جنگ شبیه می کند.

نکته ی دیگر راجع به سلاح ها و تیر است, جالب است بدانید صدای تیر در این سری بازی خیلی بلنده و به شدت شبیه به صدای همان اسلحه در دنیای واقعی است و تیر بعد از گذشت یک مسافت خاص به ازای هر تفنگ down داره و پایین میاد علاوه بر اینکه recoil هم داره و این باعث میشه مثل بازی های دیگه نتوانید با هر تفنگی هر فاصله ای را با دقت بالا بزنید و بازی کاملاً طبیعی است. (تجهیزات روی اسلحه هم بر این پرش ها تاثیر گذارند.)

نسخه ی 4 این بازی دارای یک تریال یک هفته ای است و شما می توانید یک هفته این بازی را به صورت رایگان بازی کنید و قیمت تمامی نسخه های این بازی به جز نسخه 1 نیز برای pcزیاد نیس و شما می توانید با خرید key این بازی از آن لذت ببرید . (فعلا origin کشور ما را تحریم کرده ولی مشکلی در خرید ایجاد نمی شود.)

وقتی با پلیر های این بازی حرف می زنید می بینید آنها هم این بازی را دوست دارند چون دقیقاً شبیه به جبهه ی جنگه و همه چیز شبیه سازی شده.

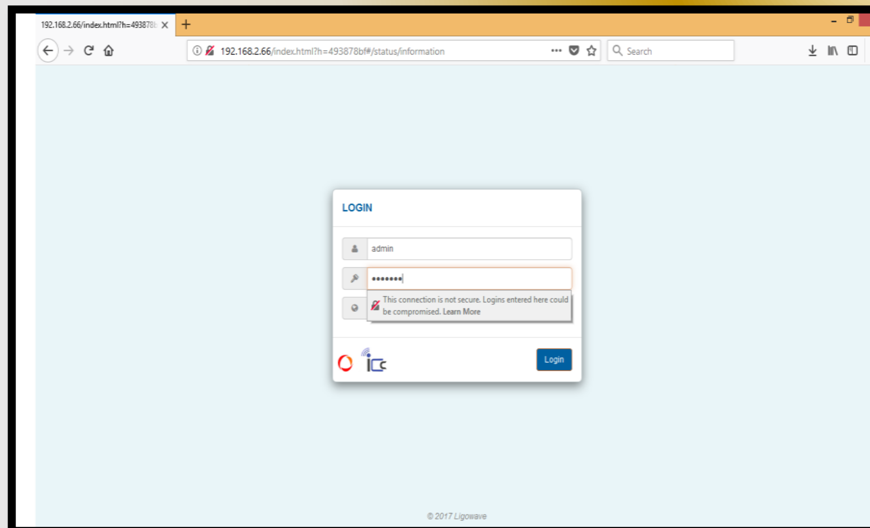
اگر شما هم عاشق این هستید که یک سرباز باشید و همه ی تجربه های جنگ را داشته باشید و در دنیای واقعی کشته نشید این بازیِ شماست.

متین میرزایی

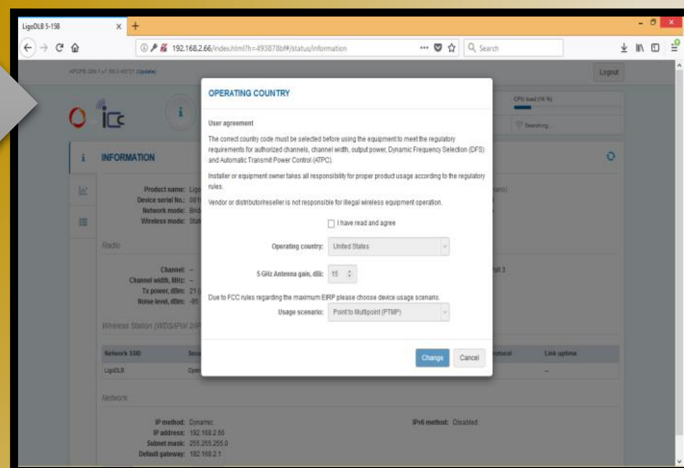
آموزش برقرار کردن یک لینک وایرلس با رادیوهای لیگوویو قسمت اول



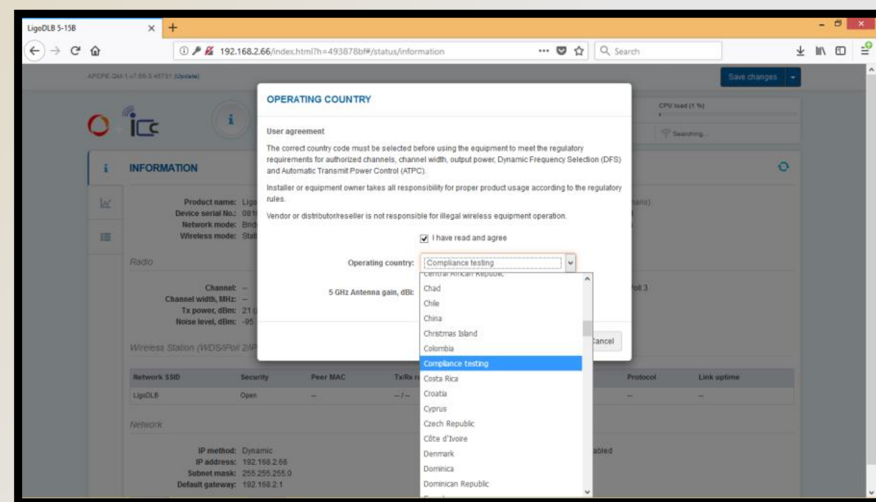
در این آموزش از دو عدد رادیو لیگو ویو مدل LigoDLB 5-15B استفاده خواهیم کرد. رادیوی اول Access Point و رادیوی دیگری را به عنوان Station معرفی می نماییم. بعد انجام تنظیمات برقراری ارتباط ما بین دو رادیو را آزمایش کرده تا از درستی تنظیمات اطمینان پیدا کنیم.



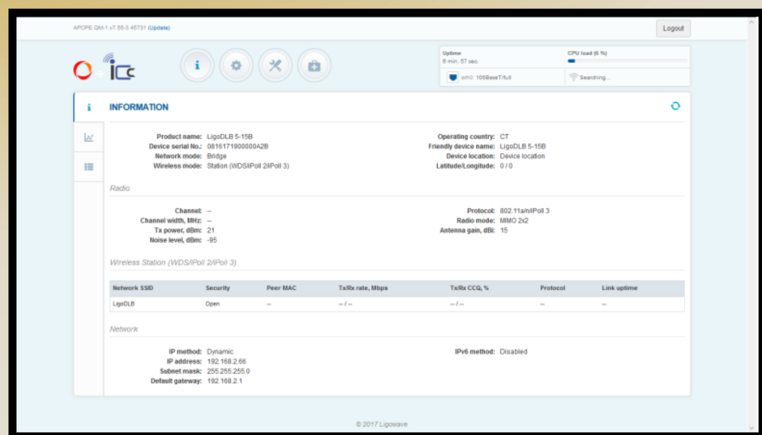
در قدم اول مرورگر خود را اجرا کرده و با وارد کرد IPدستگاه که 192.168.2.66 است وارد صفحه تنظیمات رادیو می شویم. شناسه و رمز عبور پیشفرض تمامی دستگاه های لیگوویو user: admin password: admin01 می باشد که با وارد کردن آن با صفحه زیر روبرو خواهید شد.



در این قسمت تیک I have read and agree را زده و سپس کشور مورد نظر را انتخاب کرده و بر روی دکمه Change برای اعمال تنظیمات کلیک می کنیم. اما برای اینکه کانال های را بتوان برای پروژه انتخاب کرده از منوی کرکره ای Operating Country گزینه Compliance Testing را انتخاب می نماییم بعد از انجام، صفحه اصلی نمایان می شود.

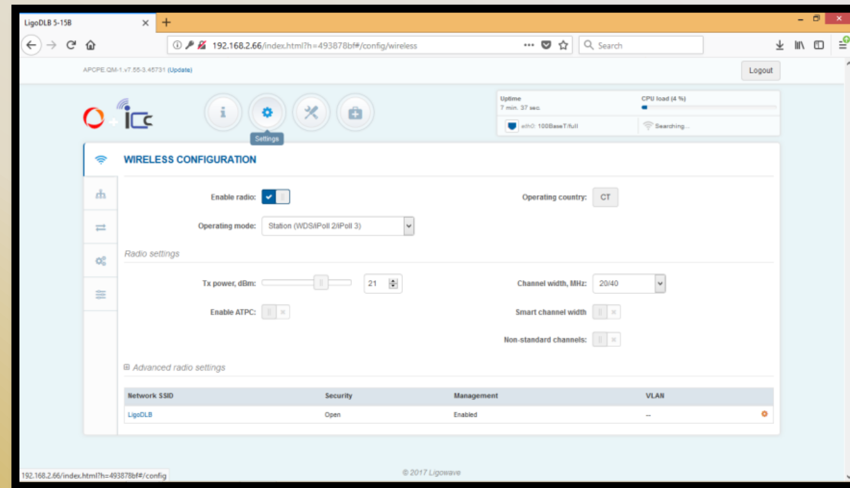


در تصویر زیر تمام اطلاعات رادیو از قبیل نام دستگاه, سریال دستگاه, مود شبکه, مود وایرلس و دیگر اطلاعات قابل مشاهده می باشد.



حال برای انجام تنظیمات رادیو بر روی آیکون Setting در بالای صفحه کلیک می کنیم تا صفحه برای انجام تنظیمات مورد نیاز نمایش داده شود.

با توجه به تصویر ذیل که مشاهده می نماید تنظیمات رادیو Access Point یا مستر می باشد.



برای فعال شدن رادیو دکمه روبروی آن را برای فعال شدن کلیک کرده و سپس Operating mode را به Access point (iPoll 3) تغییر میدهیم. در ادامه تنظیمات Tx power است که برای محیط های داخلی بر روی عدد 10 الی 15 و محیط های خارجی بین 25 الی 29 را قرار می دهیم. چون محیطی که این رادیو ها قرار هست به هم متصل باشد داخلی است عدد 10 را قرار می دهیم. گزینه Enable ATPC برای کنترل اتوماتیک TX Power با توجه به شرایط محیطی است که در این آموزش نیاز به فعال کردن آن نیست. حال باید کانال خلوت و بدون نویز یا با نویز کمتر را انتخاب نمود.

در قسمت تنظیمات کانال که در تصویر زیر مشاهده می کنید. عرض کانال 40 MHz می باشد و برای دسترسی به فرکانس های بیشتر گزینه Non Standard Channel را فعال کرده و بهترین فرکانس را انتخاب و بر روی دکمه Select کلیک کرده تا تنظیمات ثبت گردد.

بعد از کلیک بر روی دکمه Select به صفحه تنظیمات برگشته و حال در انتهای صفحه بر روی نام رادیو کلیک کرده تا وارد صفحه تنظیمات Wireless AP Setting شویم.

Network SSID	Security	Management	VLAN
LigoDLB	Open	Enabled	--

صفحه تنظیمات از 4 بخش تشکیل شده است که در تصویر زیر قابل مشاهده است.

Bandwidth Limitation :

برای محدود کردن پهنای باند ما بین Access Point و Station از گزینه های موجود استفاده کرده و مقدار مورد نظر را با توجه به نیاز خود تعیین می نماییم.

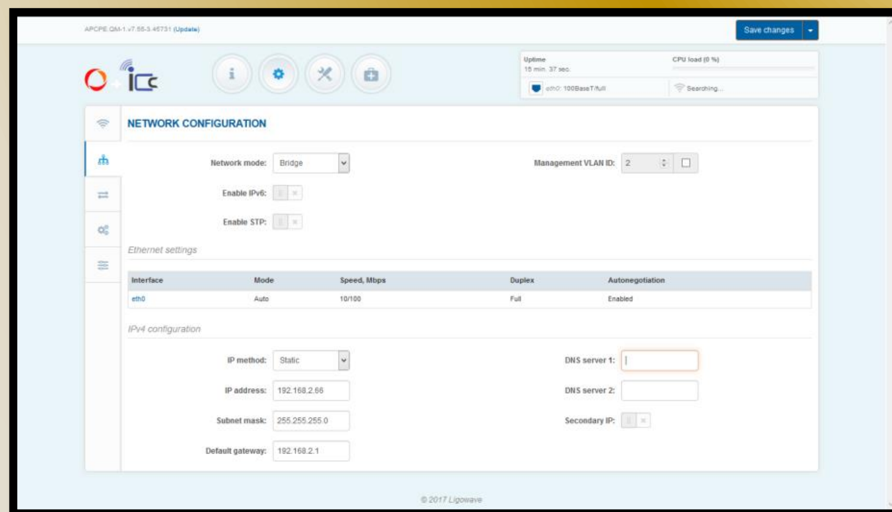
WACL :

برای امنیت بالا می توان مک آدرس دستگاه هایی که قرار است به این دستگاه متصل شوند را نشانه گذاری کرد.

Advanced Setting :

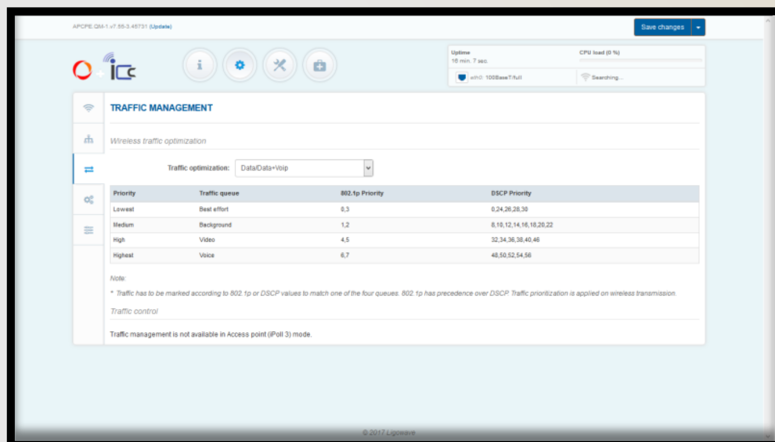
برای مدیریت بهتر کاربران و سیگنال فرکانس ارتباط از این گزینه استفاده می شود.

پس از انجام تنظیمات بر روی دکمه Done کلیک می کنیم تا تنظیمات اعمال گردند.
حال برای تنظیمات شبکه باید از صفحه تنظیمات و استفاده از منوی که در سمت چپ تصویر قابل مشاهده است وارد Network Configuration شده و تنظیمات را انجام دهیم.



مرحله بعد تنظیمات IPv4 است که نوع IP , رنج , سابنت و گیت وی را وارد می کنیم.
در صورت داشتن DNS Server در قسمت تنظیمات اضافه می کنیم.
بعد از انجام مرحله تنظیمات شبکه به قسمت مدیریت ترافیک می رویم تا بتوانیم بهترین انتخاب را برای ترافیک داشته باشیم مانند تصویر

با توجه به تصویر بالا تظیمات شبکه را به ترتیب وارد می نماییم.
در این مرحله مود شبکه بر روی Bridgeباید قرار بگیرد.
اگر از IPV6استفاده می کنید از Enable IPv6آنرا فعال نمایید و به همین صورت برای استفاده از STPآن را فعال کنید.
قسمت بعد تنظیمات اترنت می باشد که با توجه به نیاز خودتنظیمات را تغییر می دهید اما در این آموزش تنظیمات به صورت پیش فرض می باشد.



حال باید تنظیماتی که انجام داده ایم را ذخیره کنیم برای اینکار دکمه آبی رنگ بالا سمت راست صفحه را کلیک می کنیم تا تنظیمات ذخیره و اعمال شوند.

در این قسمت توانستیم رادیوی که به عنوان Access Pointانتخاب کردیم آماده کنیم و سپس باید رادیوی دیگر که به عنوان رادیوی Stationهست را مطابق تنظیمات رادیوی اولی کانفیگ کرد. در مرحله بعد آموزش تنظیمات رادیویی دوم را انجام می دهیم و اتصال را مورد بررسی قرار می دهیم که چگونه می باشد.

Badrinex

روند پادکست و میکس تیپ قبیله

درود بر همراهان قبلیه گیک ها، امیدوارم اوقات پایانی سال را به خوبی سپری کنید.
در چند ماهی که گذشت یک پادکست منتشر کردیم و چندین قسمت میکس تیپ که روند خوبی هم داشته است.
تا اینجای کار شش قسمت میکس تیپ منتشر کردیم که آخرین آن موسیقی کلاسیک بوده است، انتظاری که از دوستان و همراهان قبیله گیک ها داریم این است که لطفا با نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود، ما را برای بهتر شدنِ میکس تیپ ها و انتخاب موسیقی‌های مورد علاقه تان در چهارچوب گیک و موسیقی، یاری کنید؛ قطعاً نظرات شما همراهان تأثیر بسزایی در بهتر شدن کاری که می شنوید خواهد داشت. فعلاً پادکست موسیقی نخواهیم داشت به دلیلِ مشکلاک فنی، سخت افزاری و همچنین زمانی، امیدواریم این مشکلات به زودی حل شوند تا بتوانیم با سری های جدید و موضوعات متفاوت پیرامونِ موسیقی همراه شما باشیم، اما خبر خوب اینکه همچنان میکس تیپ ها به قوت خود باقی هستند و در روند ساخت میکس تیپ و پادکست، پادکست های دیگه رو هم معرفی میکنیم :) در قسمتِ پادکست ها تا به اینجا سخن سردبیر و همچنین پادکستی پیرامون اتفاقات مجله با نام "پادکست شگفت انگیز" داشته ایم که در راستای تکمیل پادکست سخن سردبیر به این مجموعه اضافه شد و تلاش میکنیم که این روند ادامه داشته باشد. در اینجا، لازم میدانم از دوستِ خوبم خانم ابراهیمی قدردانی نمایم برای همراهی این سری پادکست ها.
از توجه شما دوستان و همراهان عزیز سپاسگزارم.
پایدار باشید.



سالار مدیر پادکست قبیله گیک ها

اهمیت برنامه نویسی در Web Application

سلام و درود بر همه همراهان همیشگی قبیله گیک ها. در این مطلب قصد دارم یکی از تجارب برنامه نویسی خودم را در اختیار شما قرار بدم و امیدوارم مفید واقع بشود.

قبل از اینکه به سراغ مفاهیم اصلی برم، میخوام در مورد برخی از مفاهیم Cloud برای شما توضیحاتی بدهم. تمامی دنیا یه سمت استفاده از Cloud رفته و این تکنولوژی در سال های اخیر پیشرفت بسیار زیادی داشته است. حال به توضیحات مختصری در مورد این تکنولوژی میپردازیم:

رایانش ابری (Cloud Computing) يك واژه پر زرق و برق بازاريابي است كه اين روزها به آن بسیار بها داده می‌شود. يك تعريف مبهم اما مفيد از واژه مذكور اين است كه محاسبات ابري، داده‌ها، پردازش يا تجربياتي است كه يك جايي در ابر كه اينترنت ناميده می‌شود، وجود دارند. اكثر كاربران، اين روزها كارهايي مانندکنار هم قرار دادن يا ميزباني از سرورهاي وب يا پست الکترو نیکی ،شبکه‌های اجتماعی ،نرم‌افزارها به عنوان خدمت(SaaS) و تجهیزات به عنوان خدمات، توسط محاسبات ابری انجام می‌شود. امروزه به دلیل مقرون به صرفه بودن محاسبات ابری، به شهرت آن افزوده می‌شود. دلیل مقرون به صرفه بودن محاسبات ابري اين است كه خدمات آن نيازي به سخت افزارها و نرم‌افزارهای گران‌قیمت خانگي ندارند. علاوه بر اين، روش مذكور با پرداخت يك مبلغ ماهيانه در دسترس است و ديگر نيازي به پرداخت هزینه های هنگفت نمی‌باشد كه همين مسئله از ديدگاه مادي، بر جذابيت آن می‌افزايد.

ابر، نصب، راه‌اندازی، نگهداری و عملکرد سامانه‌ای حوزه فناوری اطلاعات را تسهیل می‌نماید و هزینه را با افزایش کارایی و قابلیت اطمینان آن‌ها، کاهش می‌دهد.

رایانش ابری می‌تواند منابعی انعطاف پذیر با خدماتی پویا و مقیاس پذیر براساس تقاضای کاربران ارائه دهد. این رویکرد قصد دارد روی منابع، مدیریتی داشته باشد تا منابع به اندازه مورد نیاز به کاربران اختصاص داده شود. به صورتی که افزایش یا کاهش منابع به راحتی و بدون هزینه تحمیلی، امکان‌پذیر است. این مدیریت انعطاف پذیر،سبب افزایش کارایی و راندمان سیستم‌های سخت‌افزاری می‌شود.

پردازش ابری چیست؟

در حال حاضر پردازش ابری یکی از پربحث‌ترین موضوعات در دنیای مجازی فناوری اطلاعات می‌باشد. اما پردازش ابری چیست؟

چون پردازش ابری هر روز در حال پیشرفت است، پس تعاریف آن نیز در حال توسعه و تغییر هستند. اما تعریفی که پیش از همه می‌توان از آن استفاده کرد،توسط موسسه ملی استاندارد و تکنولوژی NIST ارائه شده‌است:

((پردازش ابری، یک مدل فعال کردن بهینه بر حسب تقاضا برای دسترسی به منابع مشترکی است که برای پردازش اختصاص یافته‌اند (برای مثال شبکه، سرورها و سرویس های مختلف اینترنتی و ...) که می‌تواند به سرعت و با کمترین تلاش مدیریتی با تعامل یا تامین کننده سرویس، مهیا گردد.))

ساده ترین تعریف از رایانش ابری، به معنای توسعه و به کاربری فناوری کامپیوتر می‌باشد; در واقع قابلیت های کامپیوتری به صورتی که سرویس اینترنتی به کاربر ارائه می‌شود و فضای کاربر روی اطلاعات، از کامپیوترهای شخصی به ابر منتقل می‌شود. در ابر ارائه خدمات از طریق virtual service می‌باشد که امکان مدیریت پویای منابع فیزیکی را خواهیم داشت.

طبقه بندی رایانش ابری:

اولین فناوری ابر (ابر 1.0): از تجمیع لایه های Tcp/ip که در آن یک شبکه بوسیله پروتوکل Tcp/ip با شبکه ای دیگر که از جزئیات آن آگاهی ندارد، ارتباط دارد.

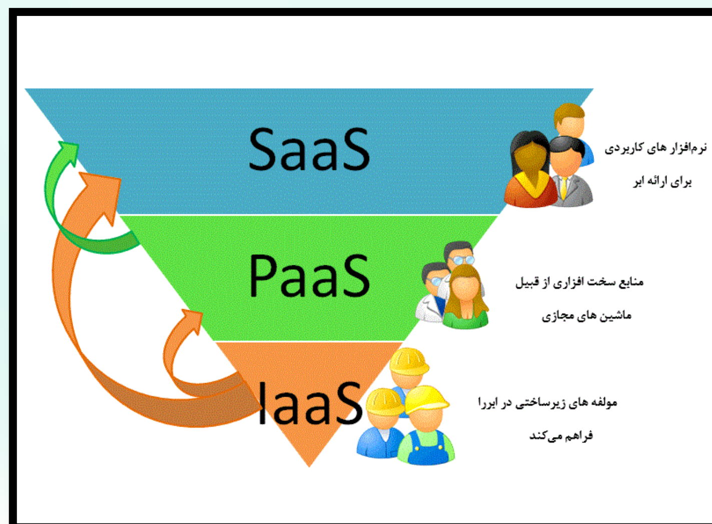
ابر 2.0: داده‌های موجود در شبکه جهانی اینترنت که کاربران از اسناد و اطلاعاتی استفاده می‌کنند که نمی‌دانند از کجا آمده و توسط چه کسی انتشار یافته است.

ابر 3.0: تجمیع و ترکیبی از زیرساخت های شامل سرورها، نرم‌افزارهای کاربردی، داده‌ها و سکوهای سخت‌افزاری است.

معماری و مدل‌های سرویس:

یک معماری مبتنی بر سرویس Multi-tenate (چند مستاجره) است. در این مدل مصرف‌کنندگان را به عنوان Front-End و تامین‌کننده ابر را به عنوان Back-End که سرویس را برای چند مصرف کننده محیا می‌کند، مجزا می‌سازند.

3مدل سرویس اصلی در پردازش ابری:



مدل‌های خدمات ابری، به صورت نرم‌افزار به عنوان یک سرویس (Saas)، سکو به عنوان یک سرویس (Paas) و زیرساخت به عنوان یک سرویس (Iaas) طبقه بندی می‌شوند.

SaaS: استفاده از نرم‌افزارهای کاربردی است که به منظور ارائه خدمات به کاربران نهایی در یک زیرساخت ابری ایجاد می‌گردد. Saas می‌تواند نرم‌افزارهایی همچون مدیریت ارتباط بامشتری (CRM) و یا Microsof office365 باشد، برای مثال Microsof office365 یک بسته نرم‌افزاری است که به صورت آنلاین در دسترس است و از طریق هر device چه pc باشد و چه Mac و چه موبایل، می‌توان به راحتی به ابزار office دسترسی داشت. در سرویس SaaS دغدغه فروش نرم‌افزار و ارائه لایسنس را برای ارائه‌دهندگان نرم‌افزار از بین برده است.

Paas: استفاده از ابزارها و منابعی است که به منظور ارائه خدمات به کاربران نهایی در یک زیرساخت ابری اجرا می‌گردد. مشتری امکان دارد که برنامه‌کاربردی ساخته شده توسط خود را بر روی زیر ساخت ابری قرار دهد. این برنامه با استفاده از زبان‌های برنامه نویسی و ابزارهایی که توسط فراهم‌کننده پشتیبانی می‌شوند (مثل: جاوا، پایتون، دات‌نت) ساخته شده است.

Iaas : استفاده از منابع محاسباتی زیر ساختی از قبیل تجهیزات ذخیره سازی، شبکه‌ها و سرورهاست که به منظور ارائه خدمات به کاربران نهایی استفاده می‌شود. کاربران نهایی می‌توانند نرم افزار های دلخواه از قبیل سیستم عامل و نرم‌افزار های کاربردی را پیاده سازی و اجرا کنند.



اما تجارب شخصی من ☺

طی همکاری که من با سازمان های بزرگ و کوچک در ایران داشتم، با بسیاری از سیستم های برنامه نویسی شده این سازمان ها همچون اتوماسیون اداری، اتوماسیون مالی و ... آشنایی دارم.

در این سازمان ها سعی شده است که بسیاری از این Application های برنامه نویسی شده، کاملا بصورت مجزا از یکدیگر باشند، به اینصورت که هر کدام از Application ها دارای سروری مجزا، دیتا بیس مجزا و قابلیت ها مجزا نسبت به یکدیگر می باشند.

اما آیا این روش ساخت Application ها درست می باشد؟
حتما وقتی با سوال بالا مواجه شدید، این موضوع به ذهن شما رسید که هر کدام از Application ها دارای ساختار و کاربرد مخصوص خودشان هستند و مجزا بودن این Application ها نسبت به یکدیگر باعث مدیریت راحت تر آن ها می شود.

تا حدی بسیار زیادی جواب شما درست است. اما من قصد دارم با ذکر یک مثال کمی بیشتر به جواب سوال بالا بپردازم. اتوماسیون اداری یک سازمان شامل چه اطلاعات و قابلیت هایی هستند؟

- اطلاعات پرسنلی
- اطلاعات و قوانین اداری
- اطلاعات مشاغل سازمانی
- اطلاعات کلیه فعالیت های بخش های مختلف سازمان
- و ...

اتوماسیون مالی یک سازمان شامل چه اطلاعات و قابلیت هایی هستند؟

- اطلاعات پرسنلی
- اطلاعات مالی (شامل پیش فاکتور ها، فرصت های تجاری، فاکتورهای نهایی و ...)
- اطلاعات کلیه تجهیزات و کالا های ورودی و خروجی به انبار شرکت
- و ...

اتوماسیون انبار یک سازمان شامل چه اطلاعات و قابلیت هایی هستند؟

- اطلاعات مالی (شامل پیش فاکتور ها، فرصت های تجاری، فاکتورهای نهایی و ...)
- اطلاعات کلیه تجهیزات و کالا های ورودی و خروجی به انبار شرکت
- کالاهای امانی
- حواله های ورود و خروج کالاها
- و ...

در نهایت تمامی اتوماسیون های بالا قابلیت هایی همچون جستجو، تهیه گزارش و ... را در بخش های مختلف دارند.

همانطور که مشاهده می کنید بسیاری از قابلیت ها و اطلاعات بین سیستم های مختلف یکسان می باشد. بنابراین در هرکدام از این سیستم ها، در صورت مجزا بودن، باید کلیه اطلاعات آن ها در DataBase های هرکدام از این Application ها به صورت جداگانه ثبت گردد و باید تمامی قابلیت های مشترکی که برای هرکدام از قسمت ها می خواهیم، در هر برنامه جداگانه برنامه نویسی شوند.

کلیه اطلاعات پرسنل در اتوماسیون اداری باید وجود داشته باشد و دقیقا همین اطلاعات در اتوماسیون مالی نیز وجود دارد. حال فرض کنید یک کارمند جدید در این سازمان ها استخدام شود. کلیه مشخصات این کارمند باید در سیستم های اتوماسیون اداری، مالی و ... به صورت جداگانه ثبت گردد. بسیاری از قابلیت های برنامه ها نیز همانند گزارش گیری و جستجو در پرسنل و ... باید برای تمامی سیستم ها جداگانه برنامه نویسی گردد.

که تمامی موارد بالا دارای هزینه های زمانی و مالی بسیار بالایی می باشند.

اینجاست که به اهمیت سرویس SaaS پی میبریم. سرویس نویسی یک از پایه های سیستم های CloudBase می باشد. اما مزیت استفاده از سرویس نویسی در چیست؟

برای مثال همان اطلاعات پرسنلی سازمان را فرض کنید. یک سرویس به عنوان Person Service می سازیم. اما این سرویس چه ویژگی هایی دارد؟

1. تمامی اطلاعات پرسنل یک بار و در DataBase این سرویس قرار می گیرد.
2. تمامی قابلیت های نرم افزاری در مورد که در مورد پرسنل نیاز است، در این Service قرار می گیرد. (همچون قابلیت های جستجو بر اساس فیلد های خاص، گزارش گیری، ثبت، حذف، ویرایش اطلاعات و ...)
3. قابلیت انعطاف پذیری برنامه و اطلاعات و قابلیت های مورد نیاز در این حالت بسیار زیاد است و در زمان و هزینه نیز صرفه جویی می گردد.
4. بعد از آماده سازی این سرویس، بقیه سسیستم ها از این سرویس استفاده می نمایند. به این صورت که برای مثال اتوماسیون اداری کلیه درخواست های خود سمت پرسنل را برای Person Service ارسال می نماید و اطلاعات مورد نیاز خود را دریافت میکند.

ادامه مفاهیم برنامه نویسی سرویس مربوط به بخش تخصصی SaaS می باشد که در این مطلب نمی گنجد.

محمد مهدی خلعتبری

معرفی فیلم احتمال باران اسیدی

محصول : 1394
زمان : 105 دقیقه
ژانر : درام
امتیازات :

6.7/10 - IMDb

کارگردان : بهتاش صناعی ها

بازیگران : محمد شمس لنگرودی، مریم مقدم، پوریا رحیمی سام.

جوایز : برنده بهترین فیلمنامه بخش نگاه نو جشنواره فیلم فجر برای مریم مقدم و بهتاش صناعی ها.نامزد بهترین فیلم بخش هنر و تجربه جشنواره فیلم فجر





خلاصه داستان :

تنهایی، موضوعی که اگر صد ها کتاب درباره آن نوشته شود یا صدا ها موسیقی درباره آن خوانده شود بازم هم افرادی که آن را تجربه نکرده اند نمی توانند آن را درک کنند.تنهایی زخمی است که قابل درک نیست و فقط باید آن را تجربه کرد تا متوجه عمق این زخم شد.اما اگر آدم تنهایی را از نزدیک ببینیم کمی با او هم صحبت شویم، از او نپرسیم که تنهایی چه مزه ای دارد فقط به پای صحبت های عادی اش بنشینم، با او کمی پیاده روی کنیم، آن وقت است که می فهمیم فرق آدم های تنها با بقیه آدم ها چیست.در این فیلم ما به همراه منچهور فرد مسنی که در اداره دخانیات کار می کرده است و حالا بازنشسته شده از روستای فومن به تهران می رویم تا او که دیگر- مخصوصا حالا که باز نشسته شده است- نمی تواند تنهایی را تحمل کند، به دنبال تنها دوستش خسرو که الان چندین سال است که آن را ندیده و دوستیشان مربوط به 30 سال پیش است، بگردد.در این بین او با دو جوان به نام های کاوه و مهسا که دوستان دوران دانشگاه یکدیگر هستند آشنا می شود و متوجه می شود که او تنها فرد مبتلا به این درد در دنیا نیست! با اینکه تفاوت های زیادی بین منوچهر و این دو جوان است ولی به خاطر درد مشترکشان به خوبی همدیگر را درک می کنند و رابطه ای صمیمی بین آن ها شکل می گیرد.

چیزی که در تمام فیلم بیشتر از هر چیز دیگری به چشم می خورد امید و تلاش منوچهر برای پیدا کردن خسرو است.منوچهر حتی یک لحظه هم دست از تلاش برای پیدا کردن رفیق 30 ساله اش بر نمی دارد و امید دارد که با پیدا کردن خسرو می تواند بر تنهایی اش قلبه کند.این موضوع در فیلم نشان دهنده امید آدم های تنها برای بیرون آمدن از قلعه تنهاییشان است آن ها با همه ی مشکلاتی که دارند همیشه کورسویی از امید در ته دلشان هست و منتظر بارانی هستند که حال آن ها را بهتر کند مانند منوچهر که همیشه چتر به همراه دارد اما اگیر این باران اسیدی باشد چه؟



چه ویژگی هایی از این فیلم باعث می شود تا تا از همراهی منوچهر در این سفر چند روزه لذت ببریم ؟

همانطور که قبلا هم بار ها این نکته را گفته ایم مهم ترین مشخصه ی یک فیلم فیلمنامه آن است.فیلمنامه هسته ی اصلی فیلم است و درواقع دلیل ما برای تماشای فیلم دنبال کردن داستانی است که فیلمنامه نویس زحمتش را برایمان کشیده است.پس ویژگی یک فیلم خوب فیلمنامه ای خلاقانه،غیر تکراری و سرگرم کننده است.ویژگی ای که احتمال باران اسیدی به طرزی عالی آن را دارا می باشد.موضوع فیلم تنهایی است و فیلم به گونه ای زیبا و تاثیر گزار به این موضوع پرداخته و طوری آرام آرام ما را در دل شخصیت هایش جای می دهد که بعد از تمام شدن آن ممکن است ساعت ها در شخصیت هر کدام از آن ها کند و کاو کنیم تا بهتر آن ها را درک کنیم!

درست است برای یک فیلم خوب فیلنامه خوب و شخصیت های تاثیر گزار نیاز است و اگر آن ها نباشد نمی توان آن را یک فیلم خوب نامید ولی یک فیل خوب به تیم بازیگری عالی ای نیاز دارد تا آن شخصیت های تاثیر گزار را طوری بازی کنند که نه تنها از اهمیت آن ها در فیلم کم شود بلکه بیننده بیشتر از هر چیزی به آن ها اهمیت دهد.که به جرات می توانم بگویم تیم بازیگری احتمال باران اسیدی به خوبی از عهده ی این کار برآمده است.

دراین بین از دیگر ویژگی های خوب فیلم می توان به فیلم برداری خوب،موسیقی تاثیر گزار،طراحی صحنه زیبا و دلنشین و... اشاره کرد.

خب، تمام مواد لازم برای ساخت یک فیلم خوب را داریم، حالا نیازمند یک آشپز ماهر برای مخلوط کردن این مواد و در آوردن یک فیلم خوب از آن ها هستیم، که بهتاش صناعی ها که خودش فیلنامه را هم به همراه مریم مقدم نوشته است بهترین فرد برای این کار است و با تمام اجزای فیلم به خوبی آشنایی دارد و می داند چطور آن ها را در کنار هم قرار دهد که تاثیر گزاری هر کدام دو چندان شود و همین کار را هم به بهترین شکل ممکن انجام داده است.



به چه مشخصه هایی از این فیلم می توانیم خرده بگیریم ؟

فیلم نامه این فیلم قوی ترین نقطه قوت آن است، با این حال موضوعی که در آن ممکن است فکر بیننده را به خود مشغول کند این است که فیلمنامه بهای کمی به گذشته شخصیتی های فرعی داده است و در کل می توان گفت بیشتر تمرکز آن بر روی شخصیت اصلی فیلم، منوچهر است.

حتی گاها در مورد گذشته خود شخصیت اصلی هم اطلاعات کمی به بیننده داده می شود.این موضوع باعث می شود که فیلم نتواند به بعضی از سوال های بیننده که در مورد گذشته ی شخصیت ها پیش می آید پاسخ دهد، و این موضوع ممکن است برای افرادی که خیلی به جزییات و شخصیت پردازی ها اهمیت می دهند جالب نباشد.

به غیر از همین مورد به نظر من موضوع دیگری نیست که بتوان در این قسمت به آن اشاره کرد!



کلام آخر : همراه منوچهر از فومن به تهران سفر کنیم یا نه ؟

آگر آدم تنهایی هستید یا قبلا تنهایی را تجربه کرده اید حتما این فیلم را ببینید، مطمئن هستم بعد از تماشای فیلم اگر بلافاصله آن را دوباره نبینید حداقل جایی برای آن در لیست فیلم هایی که قصد دوباره دیدن آن ها را دارید برایش پیدا می کنید.

اگر هم آدم تنهایی نیستید و تا به حال تنهایی را تجربه نکرده اید بازم هم آن را ببینید تا بتوانید آدم های تنها را بهتر درک کنید و اگر فرد تنهایی در زندگی اتان هست بفهمید برای نجات دادن آن ها از مرگ (همانطور که خود منوچهر در فیلم به آن اشاره کرد) کار زیادی نباید انجام دهید، فقط باید کمی وقت با آن ها بگذرانید، به گردش بروید، شوخی کنید و....
و متوجه شوید که آن ها توقع زیادی ندارند.
و در مورد آن نکته ای که در قسمت نکات منفی آورده شده است می توانم در جواب این را بگویم که درست است که خیلی به گذشته شخصیت ها پرداخته نشده است و بین شخصیت اصلی و شخصیت های فرعی تبعیض بوجود آمده است اما این باعث نشده است که از تاثیر گذاری و اهمیت آن ها کم شود بیننده با همین اطلاعاتی که در دست دارد می تواند با آن ها ارتباط برقرار کند و به خوبی آن ها را درک کند.البته باید این نکته را هم در نظر گرفت که که منوچهر، کاوه و مهسا در اینجا یک نماد هستند و فیلم بیشتر از شخصیت هایش می خواهد درد آن ها را نشان بیننده دهد.
پس بله، احتمال باران اسیدی را تماشا کنید تا یک تجربه سرگرم کننده و در عین حال تاثیر گزار را برای خود فراهم کنید و راهی باشد برای گریز از این دنیایی که همه فقط به خودشان اهمیت می دهند.

Johnny hiles

تحلیل ارز دیجیتال

مدتی است که جو ارز دیجیتال راه افتاده! بیت کوین، اتریوم و حداقل 50 ارز معروف دیگر!

اما کدام را بخریم؟ کی بفروشیم؟ چرا بخریم چرا نخریم! به نظرم تمام این سوال ها تداعی گر بازار بورس است.

اصولا خرید سهم با 3 مورد انجام میشود:

- تحلیل بنیادی
- تحلیل تکنیکال
- روان شناسی بازار

مطالب زیادی با زبان فارسی موجود است، مثل سایت فراچارت یا حتی آپارات. کلاسها و فیلم های آموزشی غیر رایگان نیز موجود است که تقریبا با هزینه بین 600 هزار تومن تا 1 میلیون تومن می توانید اصول اولیه معامله یا ترید را بدست بیاورید. کتاب های زیادی هم ترجمه شده و یا توسط اساتید نوشته شده است.

تحلیل بنیادی در بازار دیجیتال اما کمی فرق دارد چون یک سیستم قانون مند پشت ماجرا نیست. البته خبر خوب و بد قطعا در قیمت آن نقش خواهد داشت در نهایت نیز اگر معتقد به ارزندگی سهمی هستید می توانید بخرید و صبر کنید!

ولی پیشنهاد من روی تحلیل تکنیکال است. به اعتقاد یک تکنیکالیست خبر بد و خوب نیز در نمودار مشخص است و شما خودتان سیگنال های خرید و فروش را بدست میاورید.

در تکنیکال شما ابزارها و اندیکاتور های مختلفی دارید. الگوهای کلاسیک مثل چنگال و کف دو قلو، خط روند، کانال های نزولی، صعودی، اندیکاتور های مختلف مثل مکدی، آر اس آی، ایچیموکو، مووینگ اوریج و موج شماری(الیوت) و کندل شناسی و الگوی هارمونیک و خیلی از مطالب دیگر که شانس شما را در تحلیل درست بالا میبرد.

پیشنهاد می کنم با پرایس اکشن نیز آشنا شوید.
همیشه به حد ضرر پایبند باشید. سیو سود با حد سود نیز کار درستی است، طمع و کنترل نکردن هیجانات همیشه باعث نابودی میشود. در کنار تمام این مطالب معامله گری موفق میشود که به روان شناسی بازار نیز مسلط باشد، تحلیل تکنیکال نیز خوب بداند در کنارش نگاهی به تحلیل بنیادی نیز داشته باشید که مطمئن جلو رود.
پایبندی به حد ضرر خیلی مهم است و حتما باید در مدیریت سرمایه تلاش کنید. ماندن در بازار خودش موفقیت است! یادتان باشد ریسک به ریوارد در نظر گرفته شود. معمولا ضریب 1 به 3 یا 1 به 2 مناسب است.
هیچ وقت با تمام سرمایه وارد نشوید، تک سهمی نیز خیلی خطرناک است. پیشنهاد من نیز پیش رفتن با بازار است هیچ وقت خلاف بازار نباید حرکت کرد. منظور از حرکت بازار یعنی خرید سهم در ابتدای کانال نزول که توصیه نمیشود.
در کف خریدن سهم ارزنده همیشه خوب است بالا خریدن همیشه بد! احتمالا با بازی پوکر نیز آشنا هستید! اگر نیستید پیشنهاد میکنم حتما آشنا بشوید چون کمک میکند. نابود کردن سرمایه به همان اندازه مثل قمار میتواند شبیه باشد! بالا رفتن و پایین رفتن سهم به هر حال ½ احتمال دارد! اگر با این روش پیش بروید یا با شایعات و تحلیل کم بروید که قمار را شروع کرده اید! در کنار تمام این موضوعات هیچ تحلیلی 100% درست نیست و احتمال شکست وجود دارد چون همیشه بازیگران بزرگی در هر سهمی وجود دارند که مخالف تحلیل شما هستند و پول های بزرگی در اختیار دارند و سهم را به سمتی که دلشان میخواهد حرکت میدهند! روش معاملاتی خودتان را نیز با توجه به سرمایه تان پیدا کنید. هر کسی یک روش معاملاتی دارد. نوسانگیری، اهداف میان مدت، کوتاه مدت، بلند مدت، نوع سبد، سبک خرید و فروش و ... تمام این مسائل است که از شما یک تریدر میسازد!
در نهایت نیز اگر سوالی داشتید خوش حال میشوم که با من در تماس باشید و کمکتان کنم.

امین سامانی
Telegram:@aminsamani

ساخت بازی با Unity

یونیتی یک موتور بازی سازی چند سکویی است که میتوان به وسیله آن بازی های ۲بعدی و ۳بعدی ساخت، همچنین با استفاده از یونیتی میتوان انیمیشن هم ساخت، interface یونیتی بسیار ساده و دلنشین تر از موتور های بازی سازی همچون unreal4 هست، البته هر دو در خصوص بازی سازی بسیار قدرتمند هستند ولی یونیتی برای افراد مبتدی بسیار راحت تر و بهتر است، unity از قابلیت (VR(VirtualReality پشتیبانی میکند که میتوان بازی برای VR هم بازی های مختلف ساخت، برای پیشتیبانی کردن از VR نیاز به یک Asset داریم که یک افزونه برای unity است.

از ویژگی های منحصربفرد unity میتوان امکان ساخت بازی برای سیستم عامل های گوناگونی همچون:
Android-IOS-Windows-Xbox 360-linux-playstation3-Wii را نام برد.
همچنین برای کد نویسی، unity از زبان های #C و JavaScript پیشتیبانی میکند.

در این دوره ویدیویی بازی سازی که به صورت هفتگی در قبیله گیک ها منتشر میشود ابتدا با محیط unity و مفاهیم اولیه بازی سازی آشنا میشویم سپس اقدام به ساخت یک بازی رکوردی خواهیم کرد.

سعید رسولی
Telegram:@we_never_close



قبیله گیک ها

ز گهواره تا گور دانش بجوی

www.geekstribemedia.com